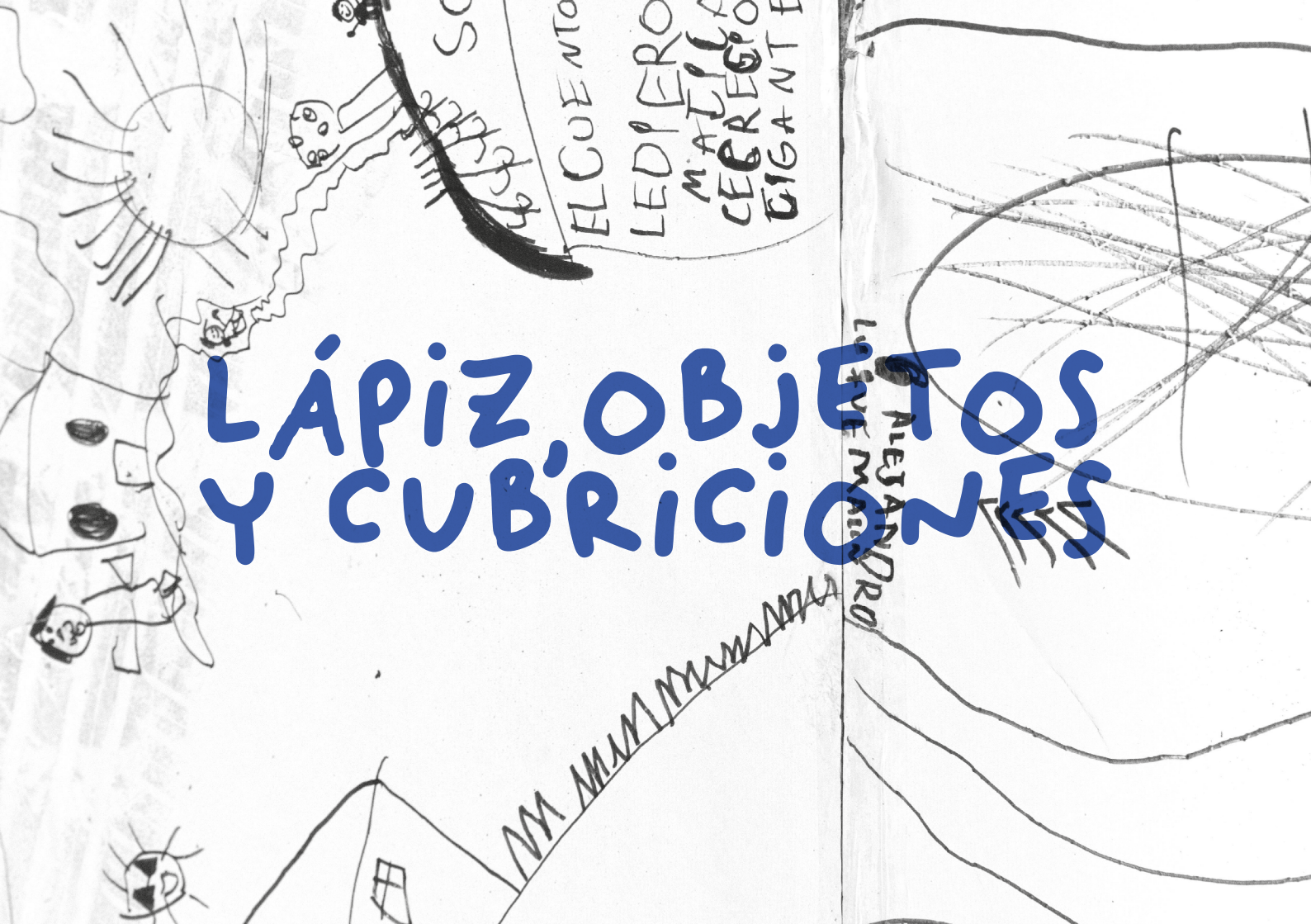

LÁPIZ, OBJETOS
Y CUBRICIONES

Esta guía surge del trabajo con el **CEIP Huerta de Santa Marina** (Sevilla) que ha participado en los **Programas de Arte y Escuela** promovidos por **ZEMOS98** y la **Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional** de la **Junta de Andalucía.**

Textos y diseño de Lápiz, Objetos y Cubriciones — **Cantón y Prada**

Mediación y acompañamiento — **Sofía Coca (ZEMOS98)**

Fotografías — **David J. Fonseca, Laura Zorrilla y Cantón y Prada**

Edición diseño y maquetación — **Estornudo.es**

Han contribuido con su participación durante el curso 2023/24 las docentes del **CEIP Huerta de Santa Marina** de Sevilla.

**a lo largo de nuestra guía utilizaremos el género femenino y masculino para referirnos las/los participantes en los talleres.*

Esta obra está editada bajo licencia [CC by-nc-sa].
Eres libre de copiar, remezclar, redistribuir, transformar y crear a partir del material en cualquier medio o formato siempre y cuando reconozcas la autoría, no tenga fines comerciales y lo compartas bajo la misma licencia.

GRACIAS
A LAS PERSONAS GRANDES Y PEQUEÑAS
CON LAS QUE COMPARTIMOS,
APRENDEMOS, Y NOS INSPIRAMOS.

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

ZEMOS98

Cantón y Prada

LÁPIZ, OBJETOS Y CUBRICIONES

HOLA, AQUÍ ESTAMOS 3

SIMIENTES DEL PROYECTO 5

INTENCIONES 9

OBJETOS QUE TE ACOMPAÑARÁN EN EL PROCESO 11

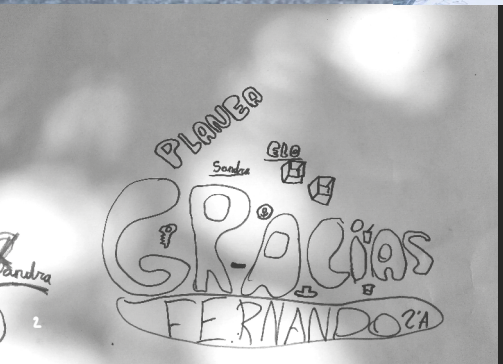
TRABAJO DE PATIO 13

¿Y TÚ QUÉ CUBRIRÍAS? (UN VIAJE ARTÍSTICO EN COLECTIVIDAD) 21

COMPETENCIAS Y CONTENIDOS 23

SESIONES DETALLADAS 27

SOMOS CANTÓN Y PRADA 39


PLANETA
GRACIAS
FERNANDO

HOLA, AQUÍ ESTAMOS.

Con esta guía vas a aprender a implementar **Lápiz, objetos y cubriciones**.

Un proyecto artístico, educativo e inclusivo que investiga, desde el juego y la creatividad, otras formas de experimentar la grafo-escritura fuera del aula. Durante nuestro proceso de investigación y creación, el **Libro de Malabarismo funcional** de **Craig Quat**, fue una fuente de inspiración por su minucioso y original trabajo, que nosotras hemos adaptado y rediseñado como elemento matriz de nuestro proyecto.

Durante el curso 2023/2024 **Lápiz, objetos y cubriciones** se puso en práctica con segundo ciclo de infantil y primer ciclo de primaria en el CEIP Huerta Santa Marina de Sevilla.

Después de esta experiencia, podemos recoger con satisfacción tres hitos de nuestros proyecto:

- **Jugar a Lápiz en el patio del colegio con veintiséis alumnos* y en un ambiente de escucha y atención plena.**
- **Poder compartir nuestras sesiones con el alumnado del aula específica.**
- **Sorprender a la comunidad educativa y vecinal de nuestro barrio, creando junto con el profesorado, una gran cubrición, realizada con el material gráfico creado por el alumnado participante en el proyecto y con la que también contribuimos a visibilizar la necesidad de contar con espacios públicos en nuestro barrio, dentro de la propuesta educativa de aprendizaje y servicio "Caminos escolares seguros".**

Fue un día muy emotivo en el que durante toda una mañana, el colegio y sus calles aledañas se transformaron en un espacio artístico vivo y pudo ser disfrutado por toda la comunidad.

PAZ
PAZ AMOR
ANDALUCIA
AEIOU
MO
CASA DE

SIMIENTES DEL PROYECTO.

Lápiz, objetos y cubriciones pivota sobre tres ejes esenciales, de ahí su nombre:

LÁPIZ

Lápiz es la palabra elegida para nombrar el juego que hemos diseñado. Nos hemos inspirado en la Teoría de ensamblaje y mapas de secuenciación del **libro de Malabarismo funcional.**

Lápiz es un juego para dos personas y requiere de objetos para ser jugado. Es un juego inclusivo, y su práctica se puede incluir en lo cotidiano. Con la práctica de Lápiz se generan estados de atención plena y concentración en colectividad, favoreciendo el despliegue de las capacidades cognitivas necesarias para el desarrollo de la grafomotricidad y la escucha.

Nuestra experiencia con el alumnado con el que hemos jugado a Lápiz en las sesiones, nos ha llevado a presenciar cambios y recibir respuestas muy positivas con alumnos que presentaban carencias en aspectos colaborativos, de concentración, organización lateral, etc.

Antes de jugar a Lápiz en tus sesiones, deberás jugar de manera informal en otros espacios y con personas diferentes. Este bagaje te aportará información valiosa acerca de cómo funciona el juego a nivel psicomotriz, pero también te acercará a las diferentes formas que tenemos las personas de abordar el juego a nivel mental y emocional.

Has de tener paciencia y confianza porque la progresión de las sesiones es sutil pero precisa y maravillosa.

Es un espacio social en el que el cuerpo se comunica sin usar la palabra.

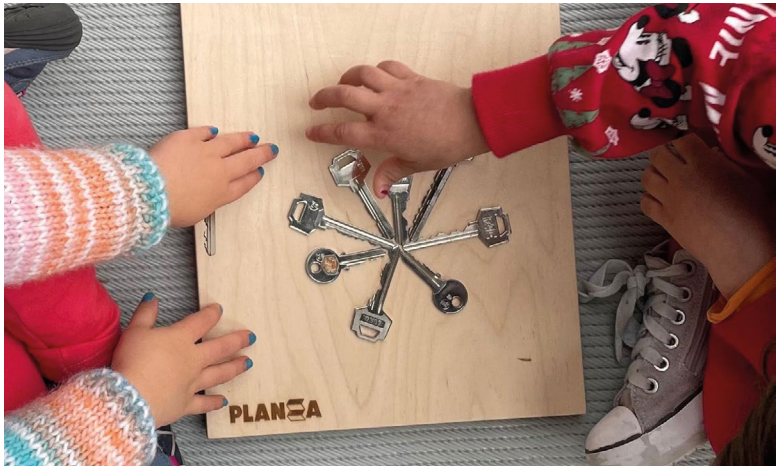
OBJETOS

Usamos los objetos como elementos conductores y comunicadores. Hemos elegido que sean objetos cotidianos que formen parte de nuestro día a día y que sean accesibles y sencillos.

Nuestra intención es resignificar la mirada que tenemos acerca de ellos para ampliar sus posibilidades de uso y poner en valor la información que nos sugieren a través de la memoria y la imaginación.

Al entrenar nuestra mirada de atención hacía los objetos, mejoramos la relación motriz que compartimos con ellos. También activamos el imaginario, despertamos los sentidos, practicamos la psicomotricidad fina y aprendemos la importancia de dar y recibir entre las personas.

Los cubriremos de misterio, los lanzaremos, serán fichas para jugar a Lápiz, los tocaremos y sonarán, pintaremos con ellos y sobre ellos...



LAS COSAS

Las cosas, nuestras cosas, les gustan que las quieran;
a mi mesa le gusta que yo apoye los codos,
a la silla le gusta que me siente en la silla,
a la puerta le gusta que la abra y la cierre
como al vino le gusta que lo compre y lo beba,
mi lápiz se deshace si lo cojo y escribo,
mi armario se estremece si lo abro y me asomo,
las sábanas son sábanas cuando me echo sobre ellas
y la cama se queja cuando yo me levanto.
¿Qué será de las cosas cuando el hombre se acabe?
Como perros las cosas no existen sin el amo.

Gloria Fuertes

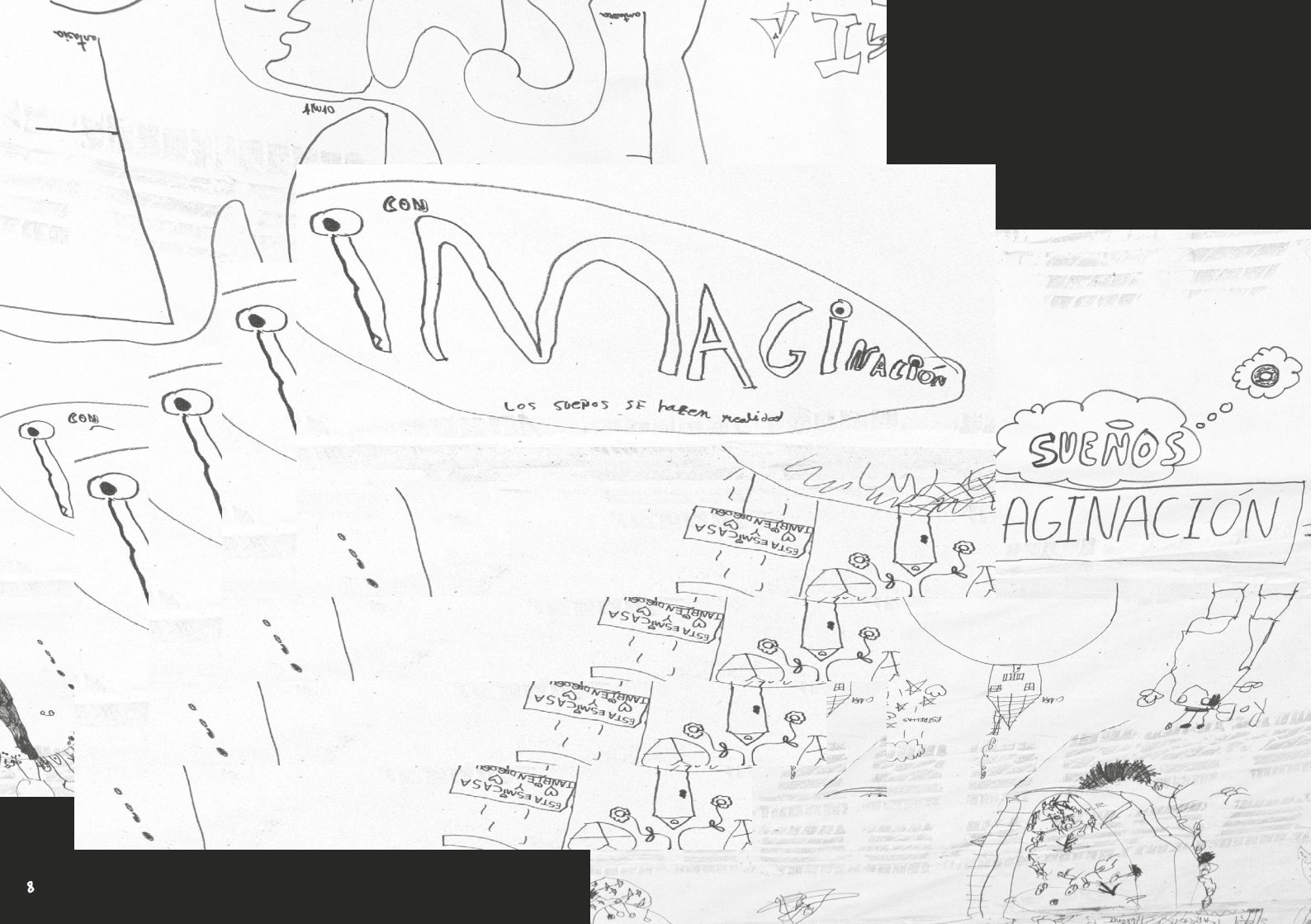
CUBRICIONES

Inspiradas por el trabajo de los artistas **Christo y Jeanne Claude**, comenzamos creando pequeñas cubriciones para revestir los objetos de misterio, con la intención de convertir lo más cercano en irreconocible. Con esta propuesta, nosotras deseábamos ampliar el imaginario del alumnado, propiciando una mirada de transformación acerca de las cosas que nos rodean en nuestro día a día.

Al mismo tiempo que creamos pequeñas cubriciones, fuimos dando comprensión a lo que sería el producto final: una Gran cubrición a modo de instalación artística.

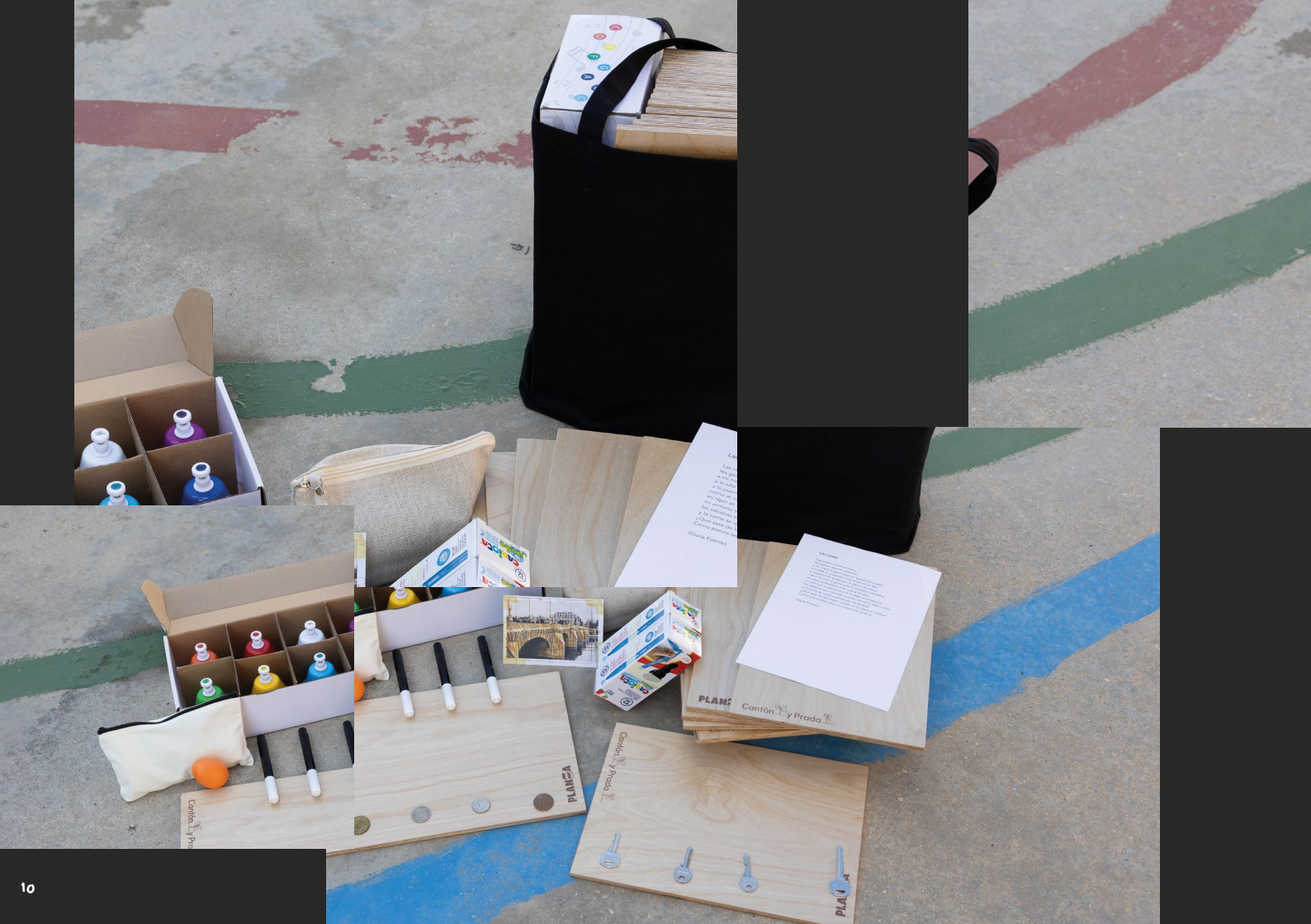
Para elegir el espacio a cubrir y entender el sentido de la cubriciones, jugamos con la pregunta: "¿Y tú qué cubrirías?"

La Gran Cubrición se realiza con un rollo de papel de 50 metros. Ese rollo de papel es usado en cada sesión y es el espacio dónde el alumnado expresa, en forma de escritura-dibujo su sentir propio. Con esta acción repetida en el tiempo, el rollo se convierte en un objeto de **carácter artístico y colectivo,** con el que cubriremos un espacio dentro de la escuela o su entorno.


CON
IMAGINACIÓN
LOS SUEÑOS SE HACEN REALIDAD
SUEÑOS
AGINACIÓN

INTENCIONES.

- Activar el estado de escucha para poder interactuar armoniosamente con el entorno.
- Fomentar relaciones basadas en los afectos, con uno mismo y con los demás.
- Nutrir el imaginario sensorial.
- Desarrollar las capacidades sensorio-perceptivas-motrices
- Hacer uso del patio como lugar de investigación y aprendizaje.
- Impulsar el disfrute en las sesiones y de la espontaneidad.
- Promover relaciones de interdependencia entre el profesorado del centro.


Cantón y Prada

LOS OBJETOS.

Hemos dividido los objetos que vas a necesitar para las sesiones en dos grupos:

- **Objetos imprescindibles, que son los que están incluidos en el kit Planea**
- **Objetos secundarios, que son los que tú tendrás que recabar.**

OBJETOS IMPRESCINDIBLES. KIT PLANEA

El kit PLANEA contiene objetos que están pensados y diseñados para jugar a Lápiz. También materiales para escribir-dibujar en el rollo. Si no dispones del Kit PLANEA no son difíciles de conseguir:

- **Alfombras.**
- **Tableros de juego.**
- **1 set de campanas.**
- **1 set de huevos sonoros.**
- **1 rollo de papel.**
- **Rotuladores negros.**

Para jugar a Lápiz necesitarás monedas y llaves. Esta es una misión muy importante que tendrás que llevar a cabo junto con tu alumnado.

Pedirás a cada alumno que traiga a clase dos monedas y dos llaves. Este ejercicio de completar el kit entre todas, será una actividad previa a la sesión 0 y es una forma de compartir nuestros objetos e historias, convirtiéndolos en un material de bien común que habla de cada uno de nosotras.

Hemos elegido estos dos objetos porque es muy usual tener por casa llaves en desuso y monedas olvidadas que ruedan por los cajones.

Las monedas despiertan mucho interés por el valor social que se les presta y si son de otros países y épocas traen consigo historias que compartir de migraciones o viajes.

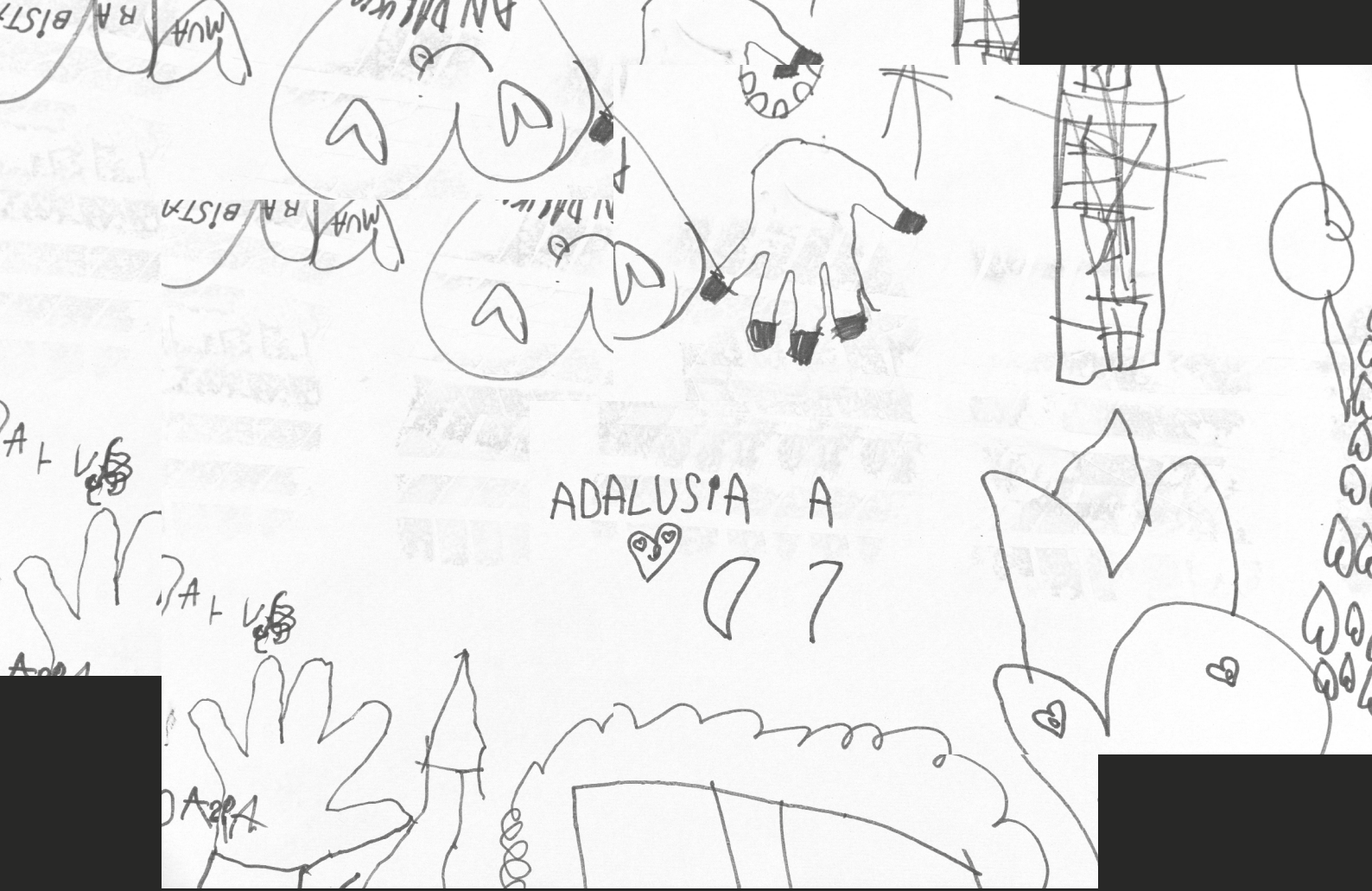
Las llaves son mágicas y nos dan la oportunidad de abrir puertas hacia otros lugares. Es un objeto que nos invita al juego inmediato por su forma única y cotidianidad.

OBJETOS SECUNDARIOS

Los objetos secundarios se complementan con los objetos imprescindibles y articulan el buen funcionamiento de las sesiones. Tendrás que conseguirlos tú, y son materiales que, en general, podrás encontrar en tu centro educativo.

Objetos que tendrás que conseguir tú:

- **Cualquier objeto tamaño cubo que pueda albergar objetos pequeños.**
- **Cinta de carrocero.**
- **Papel reciclado.**
- **Cronómetro.**
- **Tizas.**
- **Cojín.**
- **Breve lectura**


ADALUSIA A

TRABAJO DE PATIO.

¡TIEMPO Y VÍNCULOS!

Ten en cuenta que antes de cada sesión, necesitarás un tiempo para preparar los 3 espacios. Esta parte es fundamental para el buen funcionamiento de la sesión y manejar los tiempos amablemente. Para poder llevarlo a cabo puedes organizarte con algún compañero. Creemos de vital importancia que este movimiento se de para seguir generando pequeños vínculos. La recogida es más fácil porque puedes implicar al alumnado.

ESPACIO.1

LO QUE VAS A HACER EN EL ESPACIO 1

Espacio contenedor de cuerpos y emociones que nos ayudará a situarnos en la actividad. Jugamos todas juntas con la palabra y los objetos.

Aquí mostraremos y recordaremos los movimientos necesarios para jugar a Lápiz.

- BIENVENIDA CON CÍRCULO DE TIZA
- CUBRICIÓN
- RUEDA DE PALABRA
- PASE DE OBJETO

circulo-de-tiza-grito.mov

» CÍRCULO DE TIZA

Dibuja un círculo de tiza en el lugar donde vas a recibir al grupo. En el círculo ha de caber todo el alumnado.

» LAS CUBRICIONES

En este espacio siempre habrá un objeto cubierto para jugar o descubrir.

Dependiendo de la sesión proponemos dos tipos de cubrición en este espacio:

- **Cubrición de algún objeto que nos vaya a servir para jugar a Lápiz.**
- **Cubrición-cojín que nunca descubrirás y usarás para jugar a "pase de objetos".**

Con la premisa de Christo y Jeanne Claude: "Con las cubriciones lo conocido se vuelve sorprendente " y a la pregunta **¿qué pensáis que hay dentro?**

sembramos de misterio y posibilidades el pensamiento de nuestro alumnado. Mientras lo muestras puedes agitarlo para escuchar cómo suena, qué peso tiene, su tamaño, etc... y así comenzamos una conversación en la que se da permiso a la imaginación para crear suposiciones de diversa naturaleza.

» RUEDA DE PALABRA

La Rueda de palabra es un juego de rapidez e improvisación con la palabra. Todo el grupo estará situado en el círculo de tiza.

En la primera ronda mostrarás al grupo como pasar la energía a la persona que tienes al lado, a través de una ¨palmada frotada¨. La energía irá circulando de persona en persona a través de la palmada. La rapidez es imprescindible en este juego y se puede

cambiar en cualquier momento el sentido de circulación de la palmada.

En la segunda ronda propondrás una temática concreta para expresar palabras.

En esta ocasión además de la palmada frotada, sumaras una palabra relacionada con la temática propuesta.

Por ejemplo:

- **Verano: tortilla, sandalia, agua, azúcar, familia...**

También puedes hacer relaciones gramaticales.

Por ejemplo:

- **Palabras que lleven el sonido Pa: palo, palanca, pato...**

Para que esta propuesta funcione es imprescindible:

- **Mantener la atención y el silencio mientras no sea tu turno.**
- **No preparar la respuesta con anticipación y responder con rapidez.**
- **No censurar la expresión propia.**

Te recomendamos que hagas dos o tres rondas de palabra.

» PASE DE OBJETO

Jugaremos con varias premisas importantes: la importancia de **cómo lanzar y recoger** un objeto, la necesidad de crear **contacto visual** entre la persona que lanza y la que recibe y la **imaginación e improvisación lingüística** a la hora de jugar con las palabras.

Ahora podremos lanzar el objeto a otra persona que no esté a nuestro lado. Debemos lanzar el objeto hasta que todo el alumnado lo haya recibido. Cuando un alumno realiza el lanzamiento puede agacharse, así el grupo sabrá quién no ha recibido aún. Intentaremos que se establezca un pulso común en el pase de objeto.

Una vez realizada una primera ronda podrás comenzar otra ronda añadiendo, antes de lanzar una palabra con temática, como habrás hecho en la propuesta anterior.

Para que esta propuesta funcione es imprescindible:

- **Mantener la atención y el silencio mientras no sea tu turno.**
- **No utilizar la palabra, ni el gesto para llamar la atención de otra persona.**
- **Lanzar el objeto a una persona con la que hayamos contactado visualmente.**
- **No preparar la respuesta con anticipación y responder con rapidez.**
- **No censurar la expresión propia.**

ESPACIO.2

LO QUE VAS A HACER EN EL ESPACIO 2

Espacio preparado para jugar las partidas de Lápiz. Jugamos por parejas.

Tendrás que elegir un espacio apartado del círculo y extender las alfombras en línea. Situarás los tableros de juego con los objetos ordenados con los que vayas a jugar ese día. Al finalizar todas las partidas, este espacio deberá quedar recogido.

Lo ideal es ordenarlo y recogerlo con el alumnado antes de ir al siguiente espacio.

- JUGAR A LÁPIZ
- RECOGIDA DE MATERIAL

» JUGAR A LÁPIZ

Lápiz es un juego táctil y rítmico con objetos en trayectoria, inspirado en la Teoría de ensamblaje y Mapas de secuenciación de Quat Props.

Es un juego para dos personas y requiere de una tabla de madera que hará las veces de tablero. Comenzaremos jugando con cuatro objetos de forma similar.

Una de las personas será la guíe la partida y se encargará de proponer la trayectoria de los objetos. La otra persona tendrá que imitar el mismo patrón de movimiento a modo de espejo.

Hay cuatro movimientos básicos para combinar libremente: Sincrónico Lateral, Asincrónico Lateral, Sincrónico Bilateral y Asincrónico Bilateral, que podrás aprender en nuestros videos.

La **manipulación de los objetos** dependerá de las características de éste, dando lugar a diferentes versiones en su expresión física.

La dificultad del juego puede incrementarse añadiendo señales externas. Las señales externas son objetos que se sitúan fuera del tablero y suman una atención extra.

El tablero de Lápiz junto con los objetos, es una experiencia compartida, un espacio social que generará un diálogo de escucha mutua en relación con el espacio y el tiempo, creando un pulso común entre las dos personas que juegan.

Qué debemos saber antes de jugar a Lápiz.

Lápiz tiene una rutina de organización previa y actuación durante el juego que tendrás que mantener y repetir en todas las sesiones. Es una parte muy importante para que se genere la concentración necesaria para el aprendizaje..

Cuando explicamos cómo jugar a Lápiz al alumnado, decimos que es un juego de comunicación en el que una persona propone y la otra responde, repitiendo los movimientos en forma de espejo. Puedes mostrar los movimientos jugando con algún alumno. En cada sesión tienes que repetir este ejercicio, ampliando la información y recordando e incluyendo las modificaciones que se darán con el uso de nuevos objetos.

(Recuerda hacer esta demostración en el Espacio 1 antes de desplazarte al Espacio 2)

Tendrás que organizar al alumnado para que tomen sus lugares delante de los tableros en dos filas enfrentadas, así formarán sus parejas de juego. Crear una dinámica divertida y efectiva para que se de esta organización facilita este trabajo.

Las partidas durarán aproximadamente 1 min y 30 segundos y se juegan 2 partidas con la misma pareja, así ambas personas desempeñan el rol de guía.

Cuando la partida finalice y las dos personas hayan guiado, los alumnos de una fila rotarán una posición para iniciar una nueva partida, pero con una pareja diferente.

Para que se de una comunicación clara y eficiente, puedes hacer uso de las campanas para establecer señales sonoras que te puedan ayudar a:

- **Marcar el comienzo y final de cada partida.**
- **Cambiar el rol de guía.**
- **Hacer la rotación para el cambio de pareja.**

Normas para una buena práctica de Lápiz:

- **Respetar los patrones de movimiento.**
- **Poner atención al tiempo y al posicionamiento receptivo de las manos.**
- **Imitar la frecuencia natural del comportamiento de nuestro compañero.**
- **Mantener un tiempo equilibrado y armónico en el juego.**
- **Limitar la palabra**

ESPACIO.3

Espacio preparado donde extender unos 3 o 4 metros de rollo de papel y compartir una breve lectura. El suelo donde se lleve cabo ha de tener una textura lisa para poder escribir-dibujar con comodidad.

- NARRACIÓN ORAL
- ROLLO DE PAPEL
- RECOGIDA ROLLO
- CIERRE CON CAMPANAS

LO QUE VAS A HACER EN EL ESPACIO 3

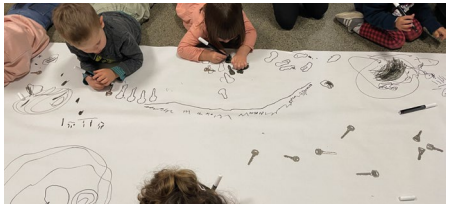
» NARRACIÓN ORAL

Proponemos una breve lectura antes de repartir los rotuladores para que empiecen a escribir-pintar.

Recomendaciones para la lectura:

- **El poema de Gloria Fuertes "Nuestras cosas".**
- **Lost in traslation. Palabras intraducibles. Ella Frances Sanders. Libros del zorro rojo.**
- **Cuentos cortos para niños que se duermen enseguida. Editorial KALANDRAKA. Autores Pinto & Chinto.**

» EL ROLLO DE PAPEL



Este es un momento muy importante en todas las sesiones porque es donde se recoge gráficamente todo el trabajo de grafomotricidad y escucha previa.

Es un trabajo individual/colectivo donde se genera un espacio de intimidad compartida. Siempre se utilizarán rotuladores negros por una cuestión estética y funcional.

Se le propondrá al alumnado que exprese en forma de escritura-dibujo su reflexión propia en relación con la lectura escuchada. Así el rollo se convertirá, de manera improvisada, en un lugar donde expresar sentimientos y emociones.

A la vez estaremos produciendo la materia prima necesaria para la Gran Cubrición.

» RECOGIDA DEL ROLLO

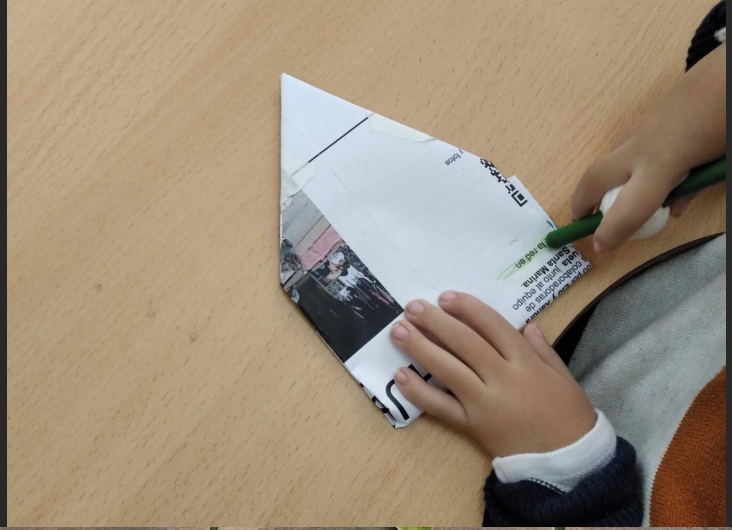
Al terminar tendrás que enrollar el rollo comenzando desde el otro lugar para crear un doble rollo.

» CIERRE CON CAMPANAS

Se colocarán en el suelo las ocho campanas y se crearán dos filas. Una fila delante del Do y otra delante del SOL. Cada fila se encargará de tocar cuatro campanas y las tocarán de manera asincrónica alternando una mano y otra.

Es la forma en la que cerramos cada sesión manteniendo la presencia del trabajo de escucha y grafomotricidad.

cierre-con-campanas.mov



¿Y TÚ QUÉ CUBRIRÍAS?
(UN VIAJE ARTÍSTICO EN COLECTIVIDAD)

¡Ésta es la parte más creativa del proyecto!

Por eso has de pensarla como una creación artística colectiva que requiere de una comunidad para ser llevada a cabo.

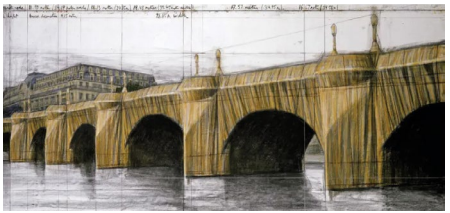
Es muy importante que empieces a trabajarla desde el principio y no la abandones durante el proceso.

Puedes empezar con un trabajo individual. Para ello te proponemos que investigues el trabajo de **Christo y Jeanne Claude** y hagas el ejercicio de responder a la pregunta:

» ¿Y TÚ QUÉ CUBRIRÍAS?

Dándote permiso para imaginar a lo grande (y a lo chico) y confeccionando un listado de posibilidades.

Una vez que tú misma hayas experimentado este ejercicio, puedes replicarlo en clase. Puedes enseñarles las creaciones de Christo y Jeanne Claude, incluyendo los bocetos previos de sus trabajos. También puedes proponer que elijan alguna de las propuestas que hayan imaginado y trasladarla al papel creando sus propios esbozos, siguiendo la línea de la pareja de artistas y ahondando en el trabajo previo que se necesita antes de materializar un proyecto.



Las cubriciones estarán presentes en todas las sesiones, pero depende de ti que el concepto siga vivo en todas ellas.

Como ya hemos comentado, es muy importante que busques aliados dentro de la comunidad educativa, para poder llevar a cabo la Gran Cubrición.

La Sesión 4 estará dedicada más en exclusiva a las cubriciones. Para esta sesión te proponemos realizar algún tipo de maqueta que muestre cómo podría llegar a ser La Gran Cubrición. A partir de esta sesión, tú, tu alumnado y las personas que hayan querido implicarse en el proyecto, tendréis que ir enfocando cuál va a ser el producto artístico final que vais a producir.

Aquí dejamos diferentes enlaces de nuestro trabajo en el CEIP huerta de Santa Marina de Sevilla y esperamos te sirvan a modo de inspiración.

Durante el curso 24/25 el proyecto Lápiz, objetos y cubriciones, formó parte del programa Arte y Escuela de red Planea, en el que participaron 7 centros escolares de Andalucía. A continuación incorporamos un texto con las competencias y contenidos que el profesorado elaboró en la última sesión de evaluación online y transcrito íntegramente por Cantón y Prada.

COMPETENCIAS Y CONTENIDOS.

Disfrute y participación en las diferentes actividades que realizan en las sesiones.

Trabajo en grupo, saber escuchar, tener presente a los demás, esperar el turno.

Utilizar el patio para aprender/jugar.

Gran cubrición del CEIP Andalucía (curso 2024/2025)

CUBRICIONES PEQUEÑAS

- Psicomotricidad fina.
- Infantil: manifestar interés por participar en situaciones cotidianas a través de la exploración, interés creativo, plástico.
- Trabajo de inferencia, comunicación, representación de la realidad, creatividad. Respeto por las creaciones (cubriciones) de los compañeros
- Aprender a aprender: planificación y diseñar el objetivo, expresar lo que hacen.
- Creación de expectativas,¿para qué utilizar un vaso a parte de...? (trabajo de creatividad/imaginación)
- Expectación, euforia, entusiasmo.

ESPACIO 1

- Psicomotricidad gruesa
- Seguridad en sí mismo, conciencia de su propio cuerpo, mirar a los ojos, autoestima.
- Comunicación no verbal, mirada, atención, concentración, autorregulación.
- Saber interpretar el mensaje al no tener voz, interpretar mirada y gestos, direccionalidad.
- Estimación y cálculo con la distancia, fuerza y direccionalidad.
- Control inhibitorio.
- Rapidez de pensamiento/mental.
- Agilidad y velocidad, implica memoria.
- Expresión propia.
- Autoestima y confianza.
- Cohesión de grupo.

ESPACIO 2

- Atención y concentración
- Comunicación no verbal, gestual.
- Intercambio de información de los hemisferios cerebrales, trabajo en espejo, comunicación no verbal, establecimiento de patrones matemáticos trabajado a nivel físico, atención, control inhibitorio.
- Funciones ejecutivas: autocontrol, control inhibitorio, planificación.

ESPACIO 3

- Lectoescritura, creatividad
- Manifestación de necesidades, aproximación al lenguaje escrito, tranquilidad, disfrute, imaginación.
- Dominio del espacio de expresión, permitirse otras cosas en ese espacio.
- Cambio físico a la hora de dibujar/escribir les ayuda a expresar más libremente.
- Lectoescritura, comprensión oral, inteligencia emocional a través del rollo, expresión propia.

GRAN CUBRICIÓN

También agregamos testimonios experienciales sobre el producto artístico final y extraídos de conversaciones de correo electrónico.

"HOY HA SIDO EL GRAN DÍA, HA SIDO UNA PASADA, HA MERECIDO LA PENA EL MADRUGÓN.
AL FINAL NOS HEMOS DECIDIDO POR REIVINDICAR QUE NOS ARREGLEN YA EL GIMNASIO, HEMOS HECHO CAMINOS DESDE LAS PUERTAS HASTA EL GIMNASIO Y ALLÍ HABÍA UN CARTEL"

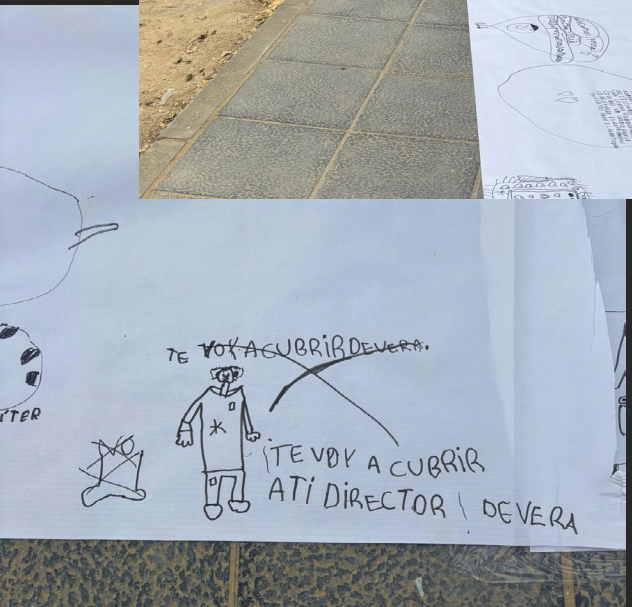
CEIP Talhara (Sevilla)

"EL CUBRIR UN CAMINO, DIO LA OPCIÓN DE RECORRER ESE CAMINO UNA Y OTRA VEZ, SIN CANSARSE, NO REPARABAN EN QUÉ HABÍA, EN QUÉ CONTENÍA ESE PAPEL, PERO SÍ VIERON UNA OPORTUNIDAD DE JUEGO.
Y AL FINALIZAR EL RECREO, PARTIERON Y PARTIERON EL PAPEL, LE DIJIMOS QUE LO DEJARAN EN UN PUNTO DE RECOGIDA CERCA DEL MONTECITO, Y LES SIRVIÓ PARA SEGUIR INVENTANDO JUEGOS, CUBRIRSE, SIMULAR UNA PISCINA, ESCONDERSE...
AQUÍ OS DEJO UNA PARTE VISUAL..., SON CARAS DE FELICIDAD TOTAL, Y DE NIÑOS QUE TENEMOS CON NECESIDADES, FUE UNA EXPLOSIÓN EL ENCONTRARSE BAJO TANTO PAPEL, RODEARSE DE ÉL..."

EEI Julio César (Sevilla)

"EL ALUMNADO DE 1O Y 2O SE ENFADÓ UN POCO POR LA POSIBILIDAD DE QUE PISARAN SU TRABAJO, NO QUERÍAN Y ESTUVIERON HABLANDO CON LA GENTE. LUEGO SE ACERCABAN A VERLO E INTENTABAN NO PISARLO.
SORPRENDIÓ A LA COMUNIDAD"

CEIP Miguel Hernandez (Sevilla)



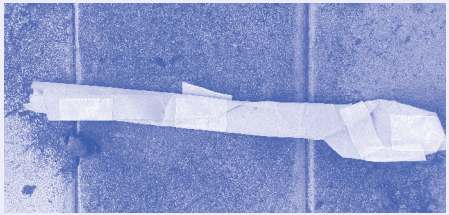
Gran cubrición del CEIP Talhara
(curso 2024/2025)

SESIONES DETALLADAS.

Todas las dinámicas de las sesiones las encontrarás desarrolladas en Trabajo de Patio.

SESIÓN 0. DES-CUBRIR

- **Duración de la sesión: 50 min. aprox.**
- **Lugar: aula.**
- **Objetos imprescindibles: Rollo de papel y rotuladores. Monedas y llaves.**
- **Objetos secundarios: Objeto grande que pueda albergar a las monedas y a las llaves, tipo cubo o cesto. Papel reciclado, cinta carrocero (1 por cada 5 peques). Poema de Gloria Fuertes.**



CON ESTA SESIÓN QUEREMOS:

Fomentar la comunicación oral en el grupo. Generar lazos de confianza. Practicar la psicomotricidad fina. Activar el pensamiento divergente. Acrecentar la escucha oral y expresión escrita.

¿QUÉ NECESITAS DEJAR PREPARADO ANTES DE COMENZAR LA SESIÓN?

- **Cubrir objetos que se vayan a usar en las siguientes sesiones para jugar a Lápiz. El mismo número de objetos que alumnas en el grupo.**
- **Meter las cubriciones dentro de un cubo o cesta grande y cubrirla también.**
- **Tendremos papel reciclado y cinta carrocero en las mesas.**

COMENZAMOS

Dinamizamos la presentación de la cubrición relacionándola con el misterio. Presentamos un gran objeto cubierto que alberga todos los objetos cubiertos por ti antes de la sesión.

Lo situamos como una obra de arte que sólo se puede ver y no se puede tocar.

- **¿Qué pensáis que es esto que traigo aquí?**

Generar debate acerca de qué podría ser. Después lo puedes agitar para escuchar cómo suena, qué peso tiene, su tamaño y forma.

Jugar con ellos a la afirmación y repetición.

- **Martina ¿tú crees que esta cubrición tiene los calcetines de tu abuela?**

Descubrimos la cubrición y repartimos los objetos cubiertos y cada niña desenvuelve su objeto y dinamizamos la conversación acerca de qué recuerdo o experiencia les trae.

Invitamos a volver a cubrir el objeto para que los objetos sean recibidos por otro grupo. ¡Eso les hace mucha ilusión!.

Leemos el poema de Gloria Fuertes y hablamos sobre él.

Cuidados: La cubrición no es un regalo por lo tanto no la envolverás como si se tratará de un regalo. Es interesante dejar ver la forma del objeto que se envuelve e incluso dejar a la vista parte de él. Relacionar la cubrición con el misterio y la transformación.

SESIÓN 1.
TRAYECTORIAS SINCRÓNICAS Y ASINCRÓNICAS

- Duración de la sesión: 50 min.
- Lugar: patio y un suelo donde se pueda extender unos 4 metros de rollo y se pueda escribir.
- Objetos imprescindibles: alfombras, tableros, campana, monedas y llaves
- Objetos secundarios: Cronómetro, tiza y breve lectura.

CON ESTA SESIÓN QUEREMOS:

Iniciar el aprendizaje de patrones. Reconocer el esquema corporal propio. Activar habilidades cognitivas necesarias para la grafomotricidad. Ampliar el imaginario a través de la expresión propia. Aumentar la escucha, la improvisación y la atención plena. Acrecentar la escucha oral y expresión escrita.

¿QUÉ NECESITAS DEJAR PREPARADO ANTES DE COMENZAR LA SESIÓN?

- Necesitas cubrir uno de los tableros de juego de Lápiz.
- Necesitas colocar las alfombras en el patio formando una fila larga y los tableros encima de las alfombra también en fila.
- Necesitas 4 objetos iguales encima de cada tabla.
- Necesitas pintar un círculo grande de tiza. En el centro del círculo a modo de obra de arte, dejarás colocado el tablero de juego cubierto y la cesta que alberga los objetos con los que vamos a jugar.
- Necesitas preparar el rollo de papel en un lugar donde pueda quedar extendido durante el tiempo que dure la sesión.

COMENZAMOS

» ESPACIO 1

- Círculo
- Rueda de palabras
- Presentación de objeto cubierto (tablero de juego).
- Descubrir el tablero.

Mostramos los movimientos de Lápiz en torno al tablero y con un alumno de voluntario.

sincrónico-lateral.mp4

asincrónico-lateral.mp4

Recordar al grupo cómo va a ser la organización grupal para jugar a Lápiz. Mostrar la señal sonora (campana) que utilizarás siempre para comenzar la partida, para cambiar de sitio y para finalizar las partidas. Encuentra una dinámica a través del juego que te facilite dividir el grupo en dos.

» ESPACIO 2

Juegan todos a Lápiz.

- 4 partidas con los movimientos que has mostrado. Sincrónico lateral y asincrónico lateral.
- Recogida de material.

» ESPACIO 3

- Breve lectura
- Escritura-dibujo en rollo
- Recogida del rollo.
- Cierre con campanas.

SESIÓN 2. LA BILATERALIDAD

- Duración de la sesión: 50 min.
- Lugar: patio y un suelo donde se pueda extender unos 4 metros de rollo y se pueda escribir.
- Objetos imprescindibles: alfombras, tableros, campana, monedas y llaves.
- Objetos secundarios: Cronómetro, tiza, cojines, breve lectura.

CON ESTA SESIÓN QUEREMOS:

Aprender los patrones de movimiento bilateral sincrónico y bilateral asincrónico. Repasar los patrones aprendidos en la sesión anterior. Profundizar en el desarrollo de la coordinación óculo-manual. Activar habilidades cognitivas necesarias para la grafomotricidad. Ampliar el imaginario a través de la expresión propia y la escucha del conjunto de personas. Fomentar la improvisación y la atención plena. Acrecentar la escucha oral y expresión escrita.

¿QUÉ NECESITAS DEJAR PREPARADO ANTES DE COMENZAR LA SESIÓN?

- Necesitas cubrir cojín
- Necesitas colocar las alfombras en el patio formando una fila larga y los tableros encima de las alfombra también en fila.
- Necesitas 4 objetos iguales encima de cada tabla.
- Necesitas pintar un círculo grande de tiza. En el centro del círculo a modo de obra de arte, dejarás colocado el cojín.
- Necesitas preparar el rollo de papel en un lugar donde pueda quedar extendido durante el tiempo que dure la sesión.

COMENZAMOS

» ESPACIO 1

- Círculo
- Rueda de palabras
- Presentación de objeto cubierto (cojín)
- Pase de objeto con un cojín.

NO DESCUBRIR EL COJÍN

Repasar los movimientos sincrónico y asincrónico y mostrar bilateral. Mostramos los movimientos con un alumno de voluntario.

sincrónico-bilateral.mp4

asincrónico-bilateral.mp4

Recordar la organización grupal para jugar a Lápiz. Recordar la señal sonora (campana) que nos ayuda a organizarnos para comenzar, cambiar de pareja y finalizar las partidas.

Aplicar dinámica para dividir el grupo en dos.

» ESPACIO 2

- 3 ó 4 partidas de Lápiz..
- Recogida de material.

» ESPACIO 3

- Breve lectura
- Escritura-dibujo en rollo
- Recogida del rollo.
- Cierre con campanas.

SESIÓN 3. JUGAR CON EL SONIDO

- Duración de la sesión: 50 min.
- Lugar: patio y un suelo donde se pueda extender unos 4 metros de rollo y se pueda escribir.
- Objetos imprescindibles: alfombras, tablero, llaves, monedas, campanas y huevos.
- Objetos secundarios: Cronómetro, tiza, monedas, y dos cojines cubiertos.
- Breve lectura.

CON ESTA SESIÓN QUEREMOS:

Introducir una señal sonora externa en el juego. Repasar los patrones de movimiento aprendidos anteriormente. Poner en valor el cuidado de los objetos cotidianos. Fomentar la escucha del espacio sonoro, el ritmo. Ampliar las capacidades lingüísticas, en referencia a la simbolización, la comunicación y el vocabulario. Fomentar la improvisación y la atención plena. Acrecentar la escucha oral y expresión escrita.

¿QUÉ NECESITAS DEJAR PREPARADO ANTES DE COMENZAR LA SESIÓN?

- Necesitas cubrir 2 cojines.
- Necesitas pintar un círculo grande de tiza. En el centro del círculo dejarás colocado los 2 cojines cubiertos.
- Necesitas colocar las alfombras en el patio formando una fila larga y los tableros encima de las alfombra también en fila.
- Necesitas 4 objetos iguales encima de cada tabla. Un huevo sonoro y una campana alternando su orden, al lado de cada tablero.
- Necesitas preparar el rollo de papel en un lugar donde pueda quedar extendido durante el tiempo que dure la sesión.

COMENZAMOS

» ESPACIO 1

- Círculo
- Presentamos los dos cojines cubiertos.
- Pase de objetos.

Mostramos los movimientos de Lápiz en torno al tablero y con un alumno de voluntario.

Sincrónico lateral, asincrónico lateral y sincrónico bilateral, asincrónico bilateral + señal externa con campana o huevo sonoro.

con-señal-externa.mp4

Recordar la organización grupal para jugar a Lápiz. Recordar la señal sonora (campana) que nos ayuda a organizarnos para comenzar, cambiar de pareja y finalizar las partidas.

Aplicar dinámica para dividir el grupo en dos.

» ESPACIO 2

- 3 partidas.
- Recogida de material.

» ESPACIO 3

- Breve lectura
- Escritura-dibujo en rollo
- Recogida del rollo.
- Cierre con campanas.

SESIÓN 4 ¿Y TÚ QUÉ CUBRIRÍAS?

- Duración de la sesión: 50 min.
- Lugar: patio y un suelo donde se pueda extender unos 4 metros de rollo y se pueda escribir.
- Maqueta sencilla que hayas creado.
- Objetos imprescindibles: alfombras.
- Objetos secundarios: objetos que tú elijas para cubrir*. Papel reciclado para usar en cubriciones, cinta de papel carrocero.
- Breve lectura.
- Objetos que tú selecciones para ser cubiertos.

CON ESTA SESIÓN QUEREMOS:

Avivar la percepción artística/colectiva. Potenciar la creatividad y la expresión artística. Potenciar la psicomotricidad fina. Profundizar en el desarrollo de la coordinación óculo-manual. Fomentar la atención plena. Acrecentar la escucha oral y expresión escrita.

Nosotras hemos cubierto algunas sillas del propio aula, un par de bancos del patio y algunos playmobils de los que utilizamos en la maqueta de la sesión.

¿QUÉ NECESITAS DEJAR PREPARADO ANTES DE COMENZAR LA SESIÓN?

- Necesitas dejar un espacio preparado con la maqueta que hayas creado y con las alfombras para que los alumnos se puedan sentar.
- Necesitas tener preparado los papeles para cubrir y la cinta carrocero.
- Necesitas preparar el rollo de papel en un lugar donde pueda quedar extendido durante el tiempo que dure la sesión.

COMENZAMOS

Da la bienvenida al alumnado en torno a la maqueta que hayas creado para compartir con ellos la tertulia ¿Y tú que cubririas?

A nosotras nos sirvió para crear atención e ilusión presentarles la maqueta a modo de teatro.

Cuando termines la tertulia transforma el espacio y procede a cubrir los objetos que hayas elegido en el patio. Puedes llevarte los objetos al aula y crear un pequeño museo.

En esta sesión plantea escribir en el rollo acerca de la Gran Cubrición y ¿Tú que cubririas?

gran-cubrición.mp4

SESIÓN 5.
RESIGNIFICANDO EL OBJETO DE ESCRITURA.

- Duración de la sesión: 50 min.
- Lugar: patio y un suelo donde se pueda extender unos 4 metros de rollo y se pueda escribir.
- Objetos imprescindibles: alfombras, tablero, campanas, rotuladores, campanas y huevos sonoros.
- Objetos secundarios: Cronómetro, tiza, y dos cojines cubiertos.
- Breve lectura.

CON ESTA SESIÓN QUEREMOS:

Activar habilidades cognitivas necesarias para la grafomotricidad y el desarrollo de la coordinación óculo-manual. Resignificar el uso del grafismo desde el juego. Profundizar en la ampliación del imaginario a través de la expresión propia y la escucha del conjunto de personas. Fomentar la improvisación y la atención plena. Acrecentar la escucha oral y expresión escrita.

¿QUÉ NECESITAS DEJAR PREPARADO ANTES DE COMENZAR LA SESIÓN?

- Necesitas 2 cojines
- Necesitas pintar un círculo grande de tiza.
- Necesitas colocar las alfombras en el patio formando una fila larga y los tableros encima de las alfombra también en fila.
- Necesitas 4 rotuladores encima de cada tablero.
- Necesitas fijar un folio con cinta carrocero encima de cada tablero.
- Necesitas tener las campanas y huevos por si decides incluir la señal externa.
- Necesitas preparar el rollo de papel en un lugar donde pueda quedar extendido durante el tiempo que dure la sesión.

COMENZAMOS

» ESPACIO 1

- Círculo
- Pase de objetos (dos cojines cubiertos) + rueda de palabras.

Repasamos los movimientos de Lápiz en torno al tablero y con los rotuladores con una alumna de voluntaria.

Poner atención al cambio en la expresión física en relación a los nuevos movimientos que se dan con el uso de los rotuladores.

Recordar cómo va a ser la organización grupal para jugar a Lápiz. Recordar la señal sonora (campana) que nos ayuda a organizarnos para comenzar, cambiar de pareja y finalizar las partidas.

Aplicar dinámica para dividir el grupo en dos.

rotuladores.mp4

» Espacio 2

- 3 partidas con rotus. Te recomendamos que primero juegues dos partidas sin señal externa y luego introduzcas la señal (campana y huevos sonoros).
  La expresión gráfica que se produce en el folio con los rotuladores crea especial emoción en las participantes.
- Recogida de material.

» Espacio 3

- Breve lectura
- Escritura-dibujo en rollo
- Recogida del rollo.
- Cierre con campanas.

Sesión 6. Creatividad compartida

Esta sesión es una sesión más creativa y libre tanto para ti como para el alumnado.

- Duración de la sesión: 50 min.
- Lugar: patio y un suelo donde se pueda extender unos 4 metros de rollo y se pueda escribir.
- Objetos imprescindibles: alfombras, tableros, monedas, llaves, rotuladores, campanas,huevos sonoros.
- Objetos secundarios: Cronómetro, tiza, folios y cinta carrocero.
- Objetos nuevos que quieras aportar tú para jugar a Lápiz y crear variantes.

Con esta sesión queremos:

Activar habilidades cognitivas necesarias para la grafomotricidad y el desarrollo de la coordinación óculo-manual. Resignificar el

uso del grafismo desde el juego. Potenciar la creatividad y la expresión artística. Afianzar los patrones de movimientos de malabarismo funcional. Fomentar la improvisación y la atención plena. Acrecentar la escucha oral y la expresión escrita.

Cómo señales externas nosotras hemos jugado con sombreros, pitos de boca, vasos con agua, fichas de lego y de madera, pelotas (en suelos muy apropiados), cubiertos, servilletas, piedras.

¿Qué necesitas dejar preparado antes de comenzar la sesión?

- Necesitas pintar un círculo grande de tiza.
- Necesitas dejar las alfombras colocadas en fila.
- Necesitas dejar un espacio preparado con grupos de objetos clasificados, tableros y señales externas.
- Necesitas preparar el rollo de papel en un lugar donde pueda quedar extendido durante el tiempo que dure la sesión.

Comenzamos

» Espacio 1

Círculo
Propón las dinámicas de **Rueda de palabra** y pase de objetos con las variantes y de la forma que te apetezca en función de cómo hayas jugado en las anteriores sesiones.

jugando-con-vasos.mp4

Propuesta para esta sesión:

Comunica a los alumnos que en el Espacio 2 van a encontrar diferentes objetos agrupados para jugar a Lápiz. Las alumnas, organizadas por parejas, tendrán que elegir la composición de su kit de Lápiz.

Las partidas se sucederán igual que en la sesiones anteriores.

» Espacio 2

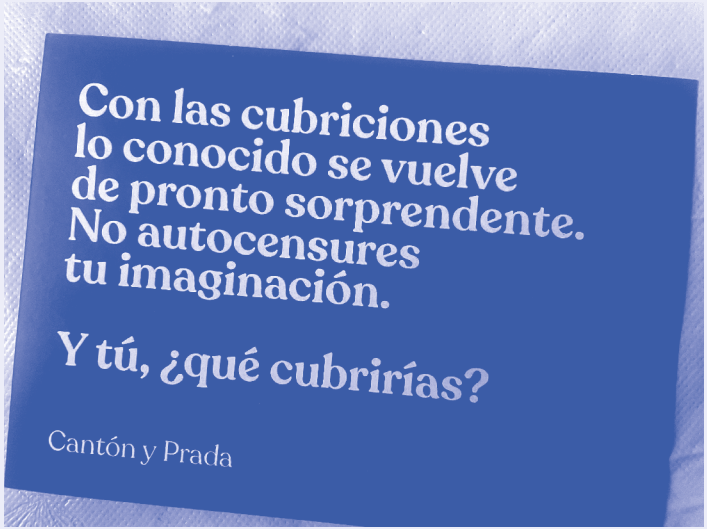
- Acuerda el número de partidas con el alumnado.
- Recogida de material.

» Espacio 3

- Breve lectura
- Escritura-dibujo en rollo
- Recogida del rollo.
- Cierre con campanas.

SESIÓN 7.
GRAN CUBRICIÓN

Esta sesión es tuya y de todas las personas que se hayan querido implicar en la obra.



SOMOS CANTÓN Y PRADA.

Cantón y Prada es un colectivo artístico de dos. Colaboran vital y profesionalmente desde 2009. Guiadas por su intuición, ambas eligieron la educación no formal en su carrera como artistas y docentes.

También les une el gusto de permeabilizarse con el entorno, integrando saberes que han adquirido en torno al movimiento, lo sonoro, la escucha, el silencio, el circo, la improvisación, lo escénico, el parto, la enfermedad y el duelo; policromías que definen su manera de entender las artes y la pedagogía.

Activistas del imaginario propio y colectivo, conciben las prácticas artísticas como modos de hacer que ocurren natural y cotidianamente, y trabajan para que éstas sean accesibles a todos los cuerpos facilitando espacios amables donde compartir.

Para el desarrollo de sus creaciones artísticas y pedagógicas, sus métodos se despliegan en la escucha de los recursos que proporcionan las personas, los espacios y los objetos en el momento presente.

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

ZEMOS98

Cantón y Prada